

ライセンスサーバーを指定する

Autodeskマルチユーザ



Windowsクライアントにて、ライセンスサーバーを設定する設定を解説します。

起動時にライセンスサーバーを設定

アプリケーションの起動時に表示される「それでは始めましょう」ダイアログで「マルチ ユーザ」を選択します。



ライセンスサーバの設定に合わせ、[ライセンス サーバ モデルを選択] します。[サーバ名] 欄にライセンスサーバのコンピュータ名、もしくはIPアドレスを入力します。

- コンピュータ名を入力する場合： ネットワーク内で正しく名前解決がされている必要があります。
- IPアドレスを入力する場合： ライセンスサーバのIPアドレスが固定されている方がいいでしょう。



ライセンスサーバーをIPアドレスで指定する場合、ネットワーク環境によっては、ライセンスファイル1行目の記述をIPアドレスにしておかないとうまくいかないことがあります。

<例> SERVER 192.168.1.1 xxxxxxxxxxxx

管理者向けのチェックポイント (Windows)

ライセンス管理者の方がライセンスサーバーの設定を確認・変更する場合は、下記もご参照ください。

STEP 1 レジストリをチェック

レジストリエディタを起動、下記の場所にある [ADSKFLEX_LICENSE_FILE] の記述を調べます。それぞれの箇所の記述に矛盾があると、正常に動作しないことがあります。場合によっては1箇所しか記述が無いことがあります。他の箇所と矛盾していなければ大丈夫です。

[1] ローカルマシン64bit部分

[HKEY_LOCAL_MACHINE] > [SOFTWARE] > [FLEXlm License Manager]

[2] ローカルマシン32bit部分

[HKEY_LOCAL_MACHINE] > [SOFTWARE] > [Wow6432Node] > [FLEXlm License Manager]

[3] カレントユーザ64bit部分

[HKEY_CURRENT_USER] > [SOFTWARE] > [FLEXlm License Manager]

[4] カレントユーザ32bit部分

[HKEY_CURRENT_USER] > [SOFTWARE] > [Wow6432Node] > [FLEXlm License Manager]

値の記述のパターンとしては、下記の2種類があります。

(1) ライセンスサーバーの [コンピュータ名] もしくは [IPアドレス] が記述されている場合。

<例: コンピュータ名で指定した場合> @LicenseServerName;

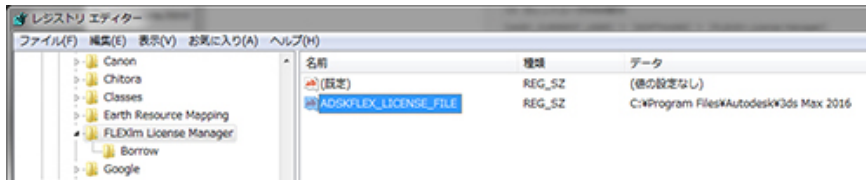
<例: IPアドレスで指定した場合> @192.168.x.x;

※ @LicenseServerName のように、 ; が含まれずに記述されている場合もあります。

この場合は、値を直接編集してします。

(2) インストールされているアプリケーションのパスが記述されている場合。

<例> C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2016



この場合は、以下のように [LICPATH.LIC] ファイルを編集します。

STEP 2 [LICPATH.LIC] ファイルをチェック

上記レジストリ部分で指定されているディレクトリに移動し、[LICPATH.LIC] ファイルをテキストエディタで開きます。[コンピュータ名] もしくは [IPアドレス] 部分を編集します。

[LICPATH.LIC] ファイル記述の例（コンピュータ名で指定した場合）

```
SERVER LicenseServerName xxxxxxxxxxxx  
USE_SERVER
```

[LICPATH.LIC] ファイル記述の例（IPアドレスで指定した場合）

```
SERVER 192.168.x.x xxxxxxxxxxxxxx  
USE_SERVER
```

- [LICPATH.LIC] ファイルにサーバ情報を記述しても、STEP 1 でライセンスサーバーが直接指定されている場合は [LICPATH.LIC] ファイルが参照されることはありません。

管理者向けの追加情報（Windows）

Autodesk インストーラの仕様により、通常は上述の2箇所をチェックいただければいいでしょう。しかし、FlexImライセンスシステムには他の設定箇所もあるため、ユーザー様のご環境によっては、別の設定方法の方が適しているかもしれません。

クライアントPCがライセンスサーバーを参照する順番は、概ね下記の優先順になります。

優先度 1 ユーザー環境変数 [ADSKFLEX_LICENSE_FILE] にて指定されているサーバ
優先度 2 システム環境変数 [ADSKFLEX_LICENSE_FILE] にて指定されているサーバ
優先度 3 レジストリの [ADSKFLEX_LICENSE_FILE] にて指定されているサーバ
優先度 4 システム環境変数 [LM_LICENSE_FILE] にて指定されているサーバ
優先度 5 [LICPATH.LIC] ファイルで指定されているサーバ
優先度 6 [flexIm] フォルダ内の*.licファイル（Maya、MotionBuilder、Mudboxのみ）

- 上述のチェックポイントの通り、通常はインストールした時点では 優先度 3 もしくは 優先度 5 で設定されています。
- 優先度 1 の設定はログインユーザーごとに異なってしまうため、基本的に使わない方がいいでしょう。
- 優先度 2 の設定は、例えば教育機関様や不特定多数のユーザー様が端末を共有している制作環境の場合など、ログインユーザーに左右されたくない場合に設定するといいかもかもしれません。
- 優先度 4 の設定は、ライセンスシステムのメンテナンス用の設定ですので、基本的に使用しないようにしてください。

- 優先度 6 の設定は、Autodesk社に買収される前のAlias社などの設定の名残です。基本的に使用しないようにしてください。

- 環境変数およびレジストリでサーバを指定する場合は複数のサーバを列記することができますが、優先度 5 および優先度 6 の場合は1台のサーバのみ指定することになります。
- 優先度の低い設定を有効にするには、より優先度の高い設定がされていないことが必要です。

環境変数の書式

変数名： ADKFLEX_LICENSE_FILE

変数値： @サーバ名 (IPアドレス)

システム環境変数とユーザー環境変数の両方に記述があった場合、ユーザー環境変数の値のみが参照されます。

複数のライセンスサーバーを設定する場合、下記のような書式となります。

変数値： @サーバA; @サーバB;

この場合、まずサーバAを参照し、ライセンスが見つからない場合にサーバBを参照します。
ただし、3つ以上のサーバを指定した場合、最初の2つしか参照しない場合があります。